

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Aktif Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPS Materi Jual Beli di Kelas IV SDN Negeri Alitupu

Yestin Pamula

Mahasiswa Program Guru Dalam Jabatan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini dilatar belakangi oleh Rendahnya hasil belajar siswa berdasarkan pada hasil belajarPra tindakanYaitu 57,2. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaanMetodeh bermain peran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentangJual beli di kelas IV SDN Alitupu . Rancangan penelitian ini mengikuti tahap Penelitian yang mengacu pada modifikasi Skema Penelitian Tindakan Kelas Oleh Arikunto, (2008 : 05) yaitu : 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan 3) Pengamatan 4) refleksi .Subyek Penelitian adalah siswa kelas IV SDN Alitupu dengan jumlah siswa 25 orang teknik pengumpulan data yang di gunakan melalui pengamatan langsungdan tes hasil belajar setiap akhir tindakan. Hasil penelitian pada siklus I menunjukan aktifitas guru dan siswa cukup baik dengan pesentase ketuntasan kelasikal 60%,daya serap siswa rata – rata 67,2%. Siklus II, penelian aktifitas guru dan siswa rata rata pada kategori sangat baik dengan ketuntasan klasikal 92%, daya serap siswa rata rata 80,8%. Dengan demikian penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang jual beli kelas IV SDN Alitufu.

Kata kunci: hasil belajar, Metode Bermain Peran

I. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan sosial (social studies) merupakan kajian tentang manusia, kajian interaksi antara manusia yang satu dengan yang alinnya. IPS merupakan kajian secara terintegrasi tentang ilmu-ilmu sosial dan himaniora untuk meningkatkan kompotensi kewarganegaraan (civic) Ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi di dalamnya adalah antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filosofi, ilmu politik, psikologi, agama dan sosiologi. IPS berhubungan langsung dengan kebutuhan dasar manusia akan sandang, pangan, papan, harta milik, keamanan, kenyamanan, dan impian, (Ellis, arthur K. 1998: 2-7)

Empat tujuan dasar dalam membelajarkan IPS Menurut Ryan (1971: 7) adalah pemahaman skill, nilai dan sikap serta proses berpikir. Konsep konsep

yang terkandung dalam setiap disiplin ilmu yang terintegrasi dalam IPS adalah : (1) sosiologi, meliputi peranan, norma, dan nilai, (2) ekonomi, meliputi barang, layanan/service, tenaga kerja, dan spesialisasi, (3) antropologi, meliputi struktur, fungsi dan budaya, (4) geografi, meliputi spatial interaction, asosiasi wilayah, lokasi.

IPS adalah pelajaran tentang manusia dalam masyarakat pada masa lalu, sekarang, dan yang akan datang, sehingga dalam IPS di bahas ciri kemasyarakatan yang mendasar dari manusia, meliputi studi banding tentang perbedaan-perbedaan rasial dan lingkungan antara manusia yang satu dengan yang lainnya, dan memerlukan penelitian rinci terhadap berbagai pernyataan (perilaku) mengenai adaptasi manusia terhadap lingkungan hidupnya, serta hubungan antara manusia yang satu dengan lainnya (Purwito, dalam Dra. Hj. Wirdawati, 2009).

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar tergantung pada kesesuaian rencana yang dibuat dengan kondisi dan potensi peserta didik (minat, bakat, kebutuhan, dan kemampuan).

Tapi kenyataannya pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi jual beli di kelas IV guru tidak menggunakan media pembelajaran dan tidak menggunakan metode bermain peran. Dalam pelaksanaan pembelajaran Ilmu. Pengetahuan Sosial guru hanya menjelaskan materi pembelajaran yang bersumber dari buku saja. Akibat guru tidak menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi jual beli, siswa tidak bisa menjawab soal dan pertanyaan pada materi jual beli yang di sampaikan oleh guru.

Hal ini diketahui melalui hasil observasi yang dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri Alitupu Kecamatan Lore Utara Kabupaten Poso, menunjukan bahwa pemahaman serta kriteria pencapaian hasil yang tidak sesuai dengan KKM (65) untuk mata pelajaran IPS. Dilihat dari 25 siswa yang terdiri dari 13 laki-laki dan 12 perempuan, pencapaian rata-rata kelas untuk mata pelajaran IPS pada ulangan harian pertama hanya mencapai 47,6. Dan berdasarkan hasil tes awal yang peneliti lakukan untuk mata pelajaran IPS pada hari kamis tanggal 17 oktober 2013 hasil perolehan nilai rata-rata 57,2. Sedangkan Standar KKM (65)

yang berlaku di sekolah untuk mata pelajaran IPS adalah 65. Dengan kondisi pencapaian hasil belajar seperti ini perlu mendapatkan tindakan perbaikan.

Dengan demikian penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan metode bermain peran. Dengan metode bermain peran diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut karena dengan metode ini siswa dapat termotivasi untuk berperan aktif dalam mengolah informasi, berpikir kritis, bertanggung jawab dan serta tidak langsung melatih siswa menghayati kehidupan yang nyata dalam pembelajaran.

Berdasarkan temuan masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan tindakan perbaikan dalam pembelajaran IPS melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Jual Beli Melalui Metode Bermain Peran Kelas IV SDN Alitupu.”

II. METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mengacu pada modifikasi Skema Penelitian Tindakan Kelas oleh (Arikunto, 2008 : 05) yaitu 1) perencanaan , 2) Pelaksanaan , 3) Pengamatan, 4) Refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Alitupu dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Alitupu tahun ajaran 2013/2014 berjumlah 25 orang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan melalui tahap-tahap penelitian yang meliputi :

Pra Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah observasi di kelas IV SD Negeri Alitupu dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, situasi dan kondisi yang disajikan subjek penelitian.

Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mengadakan persiapan membuat: (1) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), (2) Lembar observasi aktivitas guru dan

siswa, (3) Lembar kegiatan siswa, (4) serta mempersiapkan tes evaluasi belajar siswa.

Pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran jual beli melalui penggunaan metode atau model bermain peran yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dirancang.

Obserpasi

Obserpasi dilakukan pada saat penelitian atau dalam proses pembelajaran sedang berlangsung melalui penggunaan metode bermain peran. Kegiatan observasi dibantu oleh seorang pengamat (coserver) untuk mengamati proses pembelajaran diantaranya mengamati aktivitas siswa dan aktivitas kinerja guru melalui peran metode bermain.

Refleksi

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dilakukan refleksi untuk melihat kekurangan dan kelebihan yang terjadi saat pembelajaran diterapkan yang kemudian dijadikan acuan untuk perncanaan siklus selanjutnya. Jenis data yang dipereoleh dalam penelitian ini adalah: 1) data kualitatif yaitu data hasil observasi aktivitas guru dan data hasil aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, serta hasil wawancara. 2) Data kuantitatif yaitu data tes hasil belajarsiswa.

Pengumpulan data dilakukan dengan tiga cara, yaitu: 1) tas untuk mengetahui peningkatan belajar siswa, yang diberikan disetiap akhir tindakan 2) observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II berlangsung dengan mengisi format observasi yang telah disiap kan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui aktivitas gurudan aktivitas siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. 3) wawancara dilakukan untuk menggali informasilebih mendalam proses berfikir siswa setelah pelaksanaan tes melalui pengajuan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan hasil pekerjaan siswadan jawaban-jawaban yang muncul dari pekerjaan sebelumnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas Guru

Berdasarkan pengamatan proses belajar mengajar melalui penerapan metode bermain peran, untuk guru diperoleh data bahwa pada siklus I kinerja guru belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini sesuai pengamatan melalui lembar observasi yang menunjukkan masih berkisar pada kategori cukup.

Aktivitas Siswa

Data hasil aktivitas siswa siklus I pada pertemuan satu dan dua menunjukkan nilai rata-rata siswa yang dicapai adalah 67,2 dari 25 siswa yang telah mencapai batas ketuntasan belajar 15 siswa (60%) sedangkan siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 10 Siswa (40%).

Hasil Belajar

Hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa penelitian belum mencapai indikator keberhasilan. Berdasarkan pengamatan pembelajaran melalui penerapan metode bermain peran, untuk guru diperoleh data bahwa siklus I kinerja guru belum maksimal. Guru belum memberikan penguatan atas jawaban siswa. Guru masih kurang dalam memberikan umpan balik kepada siswa. Mengajukan pertanyaan masih sebatas siswa tertentu. Hal ini dapat dilihat pada lampiran B2.2 halaman 65. Sedangkan hasil dari pengamatan aktivitas siswa (lampiran B3.2 halaman 70) dapat dilihat bahwa siswa pada siklus I mencapai kategori kurang. Data analisis serap siswa pada evaluasi siklus I (lampiran B4.2 halaman 75) menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas yang dicapai siswa adalah 62,2% dari 25 siswa yang telah mencapai batas ketuntasan belajar sebanyak 15 siswa (60%) sedangkan siswa yang belum tuntas belajar adalah sebanyak 10 siswa (40%) (lampiran B5.2 halaman 75), untuk itu perlu diadakan siklus II yang merupakan perbaikan dari pelaksanaan penelitian siklus I.

Berdasarkan pengamatan pembelajaran melalui penerapan metode bermain peran, diperoleh hasil pengamatan bahwa kinerja guru sudah lebih baik dari apa yang terjadi pada siklus sebelumnya dan telah sesuai dengan apa yang diharapkan (lampiran C2.2 halaman 85%). Sedangkan dari hasil pengamatan aktivitas siswa (lampiran C3.2 halaman 95) dapat dilihat bahwa keaktifan siswa pada siklus II

mencapai baik. Analisis daya serap siswa pada wvaluasi siklus II menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 80,8 (lampiran C5 halaman 96) siswa yang telah tuntas belajar adalah 23 siswa (92%), sedangkan siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 2 siswa (8%).

Pembahasan

Pelaksanaan proses belajar pada siklus I belum menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar IPS, hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengamatan untuk keaktifan siswa pada siklus I mencapai kategori kurang (lampiran B3.2 halaman 70). Sedangkan hasil daya serap siswa hanya mencapai 67,2. Hanya 15 siswa yang tuntas belajar dengan presentase 60% (lampiran B5 halaman 75). Sedangkan nilai rata-rata kelas yang diharapkan yaitu minimal 65. Penelitian pada siklus I ini menuntut diadakannya siklus lanjutan yaitu siklus II.

Hasil pelaksanaan penelitian pada siklus II mengalami peningkatan dengan melihat dari aktifitas siswa, maupun hasil evaluasi siklus II dan kinerja guru dalam menglolah pembelajaran mengalami perubahan yang lebih baik dari siklus I. Perubahan yang terjadi pada hasil pengamatan untuk guru dalam menerapkan metode bermain peran ini terlihat pada lampiran C2.2 halaman 85. Skor hasil pengamatan siswa meningkat, dari kategori kurang menjadi lebih baik pada siklus II (lampiran C3.2 halaman 92). Hasil evaluasi siswa meningkat dari nilai rata-rata 67,2 menjadi 80,8% dan ketuntasan belajar siswa meningkat dari 60% menjadi 92% (lampiran C5 halaman 97). Hasil evaluasi siklus II menunjukkan nilai rata-rata yang dicapai siswa meningkat dan ketuntasan belajar telah mencapai tolak ukur keberhasilan penelitian sehingga tidak perlu lagi diadakan perbaikan untuk siklus selanjutnya.

Hasil belajar siswa menunjukkan telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yang diharapkan, dengan demikian penelitian dinyatakan telah berhasil dan pelaksanaan siklus berikutnya tidak perlu lagi untuk dilakukan.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode bermain peran pada siswa kelas IV SD Negeri Alitupu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terjadi peningkatan. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata berada pada kategori cukup. Sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa berada pada kategori sangat tinggi dan ketuntasan belajar sudah mencapai pada kriteria yang diharapkan.

Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan diatas, diberikan beberapa saran sebagai berikut: 1) proses pembelajaran yang baik disarankan dapat melibatkan siswa secara aktif. 2) belajar IPS dalam bentuk kelompok belajar dalam kelas perlu diupayakan. Dengan berkelompok akan terjadi interaksi, tanya jawab, saling membantu antar siswa yang satu dengan siswa yang lain dan menumbuhkan rasa percaya diri. Siswa yang pandai diharapkan membantu siswa yang kurang pandai sehingga ketuntasan belajar klasikal tercapai dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ellis, Arthur K. 1998. *Teaching And Learning Elementary Social Studies*. Allyn & Bacon: Needham Heights.
- Ryan, Frank L. 1971. *Exemplars For The New Social Studies*. Prentice-Hall: Englewood Cliffs, New Jersey.
- Widarwati, M.S. Ed., M.Pd. 2009. *Tot Bermutu Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Guru Sekolah Dasar*: Departemen Pendidikan Nasional; Malang.